

# PERSEPSI GURU BIMBINGAN DAN KONSELING (BK) TERHADAP PERAN PERMAINAN (GAMES) DALAM PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KOTA PONTIANAK

Uray Herlina

Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling IKIP PGRI Pontianak  
Jl. Ampera No.88 Telp.(0561)748219 Fax. (0561)6589855  
e-mail: ainauray@yahoo.co.id

## Abstrak

Permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu metode yang digunakan oleh guru BK untuk membantu proses relaksasi dan pengenalan dalam *tahap pembentukan* pada kegiatan bimbingan kelompok di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis persepsi guru BK terhadap peran permainan (*Games*) dalam pelaksanaan bimbingan kelompok di SMP Negeri Kota Pontianak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain adalah dengan menggunakan teknik/gerakan tertentu yang disertai nyanyian atau seruan yang menyenangkan. Para guru BK memiliki persepsi yang sama bahwa waktu yang tepat melakukan permainan dalam bimbingan kelompok adalah ketika memasuki tahap pembentukan atau tahap awal bimbingan kelompok. Alasannya pada tahap pembentukan ini, guru BK harus memastikan bahwa setiap siswa yang mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok merasa nyaman dan aman, sehingga memudahkan keterbukaan antar siswa.

**Kata kunci:** Permainan, Bimbingan kelompok, persepsi guru BK

## Abstract

*The game referred to in this research is one of the methods used by BK teacher to help the process of relaxation and introduction in stages of the formation of the group guidance activities in the school. This research aims to find out and analyze the perceptions of the role of the BK teacher games (Games) in the implementation of the guidance group in Pontianak City Junior High School.*

*The results showed that play activities is by using a specific movement technique/accompanied song or rallying cry. The teachers have the same perception of BK that a great time doing the game in group guidance is when entering the stage of formation or early stages of mentorship group. The reason this formation stage, the teacher should make sure that every BK students who follow the activities of the tutoring service groups feel comfortable and secure, making it easier for openness between students.*

**Key word:** Games, Group Guidance, BK Teacher Perception

## PENDAHULUAN

Manusia dalam hidupnya selalu dihadapkan pada persoalan-persoalan kehidupan yang semakin hari semakin kompleks. Manusia juga dituntut untuk

dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara apapun, meski terkadang di luar kemampuan yang mereka miliki. Orang-orang dengan usaha maksimal untuk memenuhi tuntutan itu cenderung melupakan hal-hal menyenangkan dan terkesan serius dalam hidup. Padahal hakikatnya, manusia sangat memerlukan kesenangan yang bisa mereka nikmati sendiri atau dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Salah satu kesenangan manusia yang tak pernah berhenti dan selalu ingin dilakukan adalah bermain.

Bermain atau permainan adalah dua hal yang sejalan, Andang Ismail (dalam Eva Imania Eliasa, 2012) membedakan dua maksud dari kata tersebut yaitu bahwa bermain (*play*) dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk bermain mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah”, sedangkan permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”.

Bermain (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (santrock, 2007). Definisi bermain dijelaskan Dockett & Fler (2000) “*was a process in enganging in aimless activities, could not be defined by activities, rather that it was an attitude mind*”. Bermain merupakan sebuah proses dalam mengikutsertakan peserta dalam tujuan, namun lebih dari pembentukan sikap didalamnya. Karakteristik bermain menurut Fromberg (1992) dan Dockett & Fler (2000) (dalam Eva Imania Eliasa, 2012) memberikan gambaran bahwa bermain mempunyai sifat : simbolis, penuh arti, aktif, menyenangkan, kerelaan, pembangunan peranan, episode.

Bermain bagi anak juga dapat meningkatkan kemampuan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan emosi dan sosialnya dalam lingkungan. Karena melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi seluruh energy atau potensi yang ia miliki. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan metode yang cukup penting dalam membantu perkembangan anak.

Permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu metode yang digunakan oleh guru BK untuk membantu proses relaksasi dan pengenalan dalam *tahap pembentukan* pada kegiatan bimbingan kelompok di sekolah.

Bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri. Menurut Prayino (1995:61) bimbingan kelompok diartikan sebagai upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri. Sedangkan Sukardi (2002:48) menjelaskan bahwa: Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari nara sumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. (Sukardi, 2003:48). Layanan bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antarpribadi yang dimiliki.

Mengapa permainan penting digunakan dalam tahap pembentukan pada bimbingan kelompok? Karena dalam permainan ada banyak unsur dari diri individu yang dapat dikembangkan seperti yang sudah disebutkan di atas. Pada tahap pembentukan dalam kelompok, siswa diminta untuk saling memperkenalkan diri dan melakukan relaksasi dalam kelompok agar merasa nyaman ketika memasuki tahap berikutnya. Hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru BK Sekolah Menengah Pertama (SMP) di kota Pontianak pada bulan Agustus 2013, menyebutkan bahwa dalam melakukan layanan bimbingan kelompok, guru BK jarang menggunakan permainan dengan alasan mengefisienkan waktu layanan. Ada beberapa di antaranya yang memang belum mengetahui jenis permainan yang dapat diaplikasikan dalam layanan bimbingan

kelompok. Dampak pada siswa jika bimbingan kelompok tidak disertai dengan permainan adalah kurangnya rasa nyaman saat mendiskusikan permasalahan yang dibahas, kegiatan kelompok terasa monoton dan membosankan. Sehingga hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tentang “Persepsi Guru BK Terhadap Peran Permainan dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok di SMP Negeri Kota Pontianak “.

## **METODE**

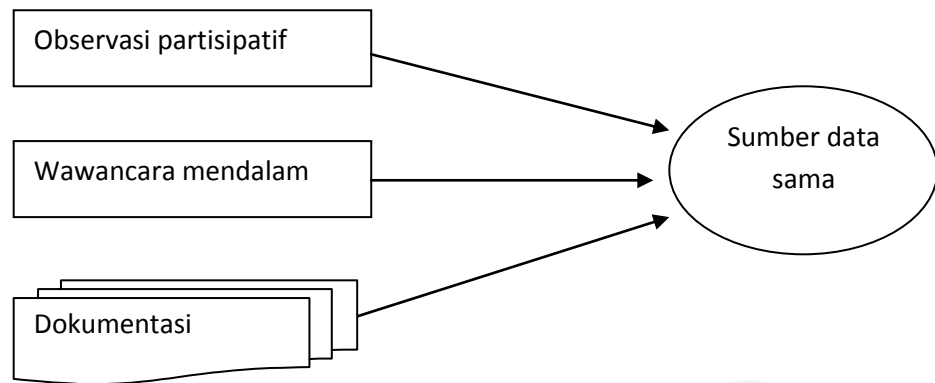
Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif/metode naturalistic. Metode ini digunakan untuk meneliti pada tempat yang alamiah, dan peneliti tidak membuat perlakuan karena peneliti mengumpulkan data berdasarkan pandangan dari sumber data, bukan pandangan peneliti.

Penentuan subyek penelitian yang peneliti lakukan dalam hal ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* (sampel bertujuan), artinya sampel atau subyek penelitian yang dijadikan sumber data merupakan subyek dengan karakteristik khusus sebagai sasaran penelitian. Subyek utama dalam penelitian ini adalah guru BK di SMP Negeri Kota Pontianak dengan karakteristik meliputi; bersatatus sebagai PNS di sekolah tempat bertugas, memiliki pengalaman bekerja selama 10 tahun, dan sudah menerapkan Layanan Bimbingan Kelompok. Berdasarkan karakteristik tersebut maka peneliti mendapatkan 3 orang guru BK yang sesuai untuk dijadikan sumber data.

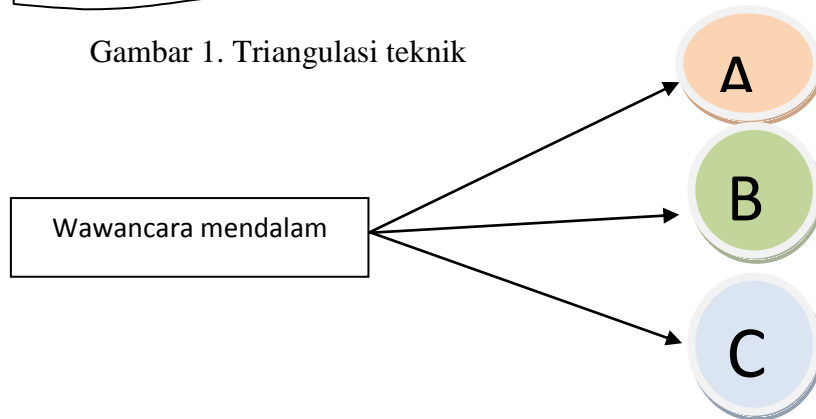
Lokasi penelitian dilaksanakan di tiga SMP Negeri di Kota Pontianak, yaitu SMP Negeri 5 Pontianak, SMP Negeri 12 Pontianak, dan SMP Negeri 14 Pontianak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *Triangulasi/gabungan* sesuai dengan metode penelitian yang dipakai. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Sugiyono (2009; 330-331) menyatakan bahwa “Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang

sama. Dan triangulasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.”

Hal ini dapat digambarkan seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Triangulasi teknik



Gambar 2. Triangulasi sumber

Dalam hal triangulasi, Susan Stainback (dalam Sugiyono, 2009; 330) menyatakan bahwa “ *the aim is not to determine the truth about some social phenomenon, rather the purpose of triangulation is to increase one’s understanding of what ever is being investigated*”. Tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.

Data-data yang telah terkumpul harus dianalisis dengan cermat agar hasil penelitian valid. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data dalam penelitian ini antara lain :

- 1) Reduksi Data. Yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak

perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

- 2) Interpretasi. Analisis ini dilakukan berdasarkan kumpulan data yang telah divalidasi kemudian diinterpretasi berdasarkan kajian empirik dan teoretik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data-data yang telah terkumpul harus dianalisis dengan cermat agar hasil penelitian sesuai dengan permasalahan yang harus dijawab dalam penelitian.

### **Hasil Observasi dan Dokumentasi**

1. Pada SMP Negeri 5 Pontianak

Di sekolah ini fasilitas BK kurang diperhatikan karena penempatan ruang BK disatukan dengan ruang perpustakaan sehingga pelaksanaan bimbingan maupun konseling terganggu oleh kehadiran guru atau siswa lain yang tidak berkepentingan. Tidak tersedia ruang konseling individu dan ruang bimbingan kelompok turut mempengaruhi kinerja guru pembimbing, sehingga layanan yang diberikan kepada siswa tidak maksimal. Demikian juga sebaliknya, siswa menjadi enggan untuk datang ke ruang konseling. Namun demikian guru BK tetap mengusahakan pelaksanaan bimbingan kelompok maupun konseling individu berjalan baik dengan meminjam ruangan lain yang memungkinkan untuk pelaksanaannya. Meja kerja, lemari arsip dan kursi tamu sudah tersedia, semua dalam kondisi yang masih baik. Kelengkapan administrasi BK seperti Program BK, alat pengumpul data dan penyimpan data sudah lengkap.

2. Pada SMP Negeri 12 Pontianak

Fasilitas BK di sekolah ini sudah cukup memadai dengan tersedianya ruang BK tersendiri yang di dalamnya terdapat ruang kerja guru BK, ruang tamu, ruang konseling individu, dan ruang bimbingan kelompok. Dengan fasilitas tersebut pelaksanaan layanan terutama bimbingan dan kelompok dan konseling individual dapat dilakukan dengan maksimal. Meja kerja, lemari arsip dan kursi tamu sudah tersedia, semua dalam kondisi yang masih baik.

Kelengkapan administrasi BK seperti Program BK, alat pengumpul data dan penyimpan data sudah lengkap.

3. Pada SMP Negeri 14 Pontianak

Fasilitas BK di sekolah ini juga sudah cukup memadai dengan tersedianya ruang BK tersendiri yang di dalamnya terdapat meja kerja guru BK, ruang tamu, dan ruang konseling individu. Hanya ruang bimbingan kelompok saja yang belum ada, sehingga dalam pelaksanaannya harus menggunakan ruangan lain jika diperlukan. Di dalam ruangan BK juga tersedia TV, Tape recorder, dua unit computer, lemari arsip, dan dua kipas angin. Dengan fasilitas seperti ini pelaksanaan layanan BK dapat dilakukan dengan maksimal, siswa sebagai sasaran pelayanan dapat merasa nyaman dan tenang ketika ingin melakukan proses konseling dengan guru BK. Kelengkapan administrasi BK seperti Program BK, alat pengumpul data dan penyimpan data sudah lengkap.

### **Hasil Wawancara**

Wawancara dengan 3 orang guru BK yang berasal dari SMP Negeri 5, SMP Negeri 12 dan SMP Negeri 14 berkaitan dengan persepsi mereka terhadap peran permainan (*Games*) dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, menghasilkan beberapa jawaban :

- a. Persepsi guru Bk tentang permainan yang dimaksud oleh peneliti dalam pelaksanaan bimbingan kelompok sudah dipahami semua guru BK, bahwa permainan adalah kegiatan bermain dengan menggunakan teknik/gerakan tertentu yang disertai nyanyian atau seruan yang menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Nandang Rusmana (2009) *Games* memberi kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial. Hal ini menurut Milberg (1976) sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa bermain dan permainan atau *games* yang diciptakan oleh manusia untuk memberikan keluaran-keluaran (*outlets*) kemarahan dan permusuhan yang dapat diterima yang merupakan jiplakan dari respons bertempur atau berkelahi

- b. Para guru BK juga sependapat bahwa waktu yang tepat melakukan permainan dalam bimbingan kelompok adalah ketika memasuki tahap pembentukan atau tahap awal bimbingan kelompok. Alasannya pada tahap pembentukan ini, guru BK harus memastikan bahwa setiap siswa yang mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok merasa nyaman dan aman, sehingga memudahkan keterbukaan antar siswa. Karena pada keadaan awal masih ada siswa-siswa yang belum akrab atau bahkan belum kenal sama sekali jika berasal dari kelas yang berbeda. Penggunaan media bermain dan *expressive arts* dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan (Pamela, 2006) dalam Eva Imania Eliasa (2012). *Play media* dan *expressive arts* berfungsi dalam pekerjaan seorang konselor, karena: (1) anak biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, bermain salah satu cara berkomunikasi dengan anak dan “*see their world*”; (2) *Expressive arts* dan *play media* dilihat sebagai salah satu metode membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) Strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; (4) Adanya keterbatasan tipe tingkah laku
- c. Persepsi guru BK mengenai peran permainan sebagai metode relaksasi dan penyaluran emosi bagi siswa di SMP adalah peran yang penting guna memperlancar proses bimbingan kelompok. Interaksi yang sering didapati ketika pertama kali mengikuti layanan bimbingan kelompok oleh siswa adalah *kekakuan interaksi* antar siswa. Atau dengan kata lain siswa merasa enggan untuk berinteraksi dengan segera karena masih merasa minder, malu, cemas, ada juga siswa yang merasa tegang atau merasa tidak nyaman karena harus berinteraksi langsung dengan beberapa teman yang sebelumnya belum pernah ia dialami. Sehingga diperlukan permainan dalam kelompok yang dapat membantu siswa menjadi lebih relaks, mampu menetralkan emosi negatif dan menyalurkan agresivitasnya dengan cara yang aman. Sedangkan Hurlock (1997) memberikan opini tentang bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilaksanakan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak



luar. Pada intinya, *games* bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan control emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Serok & Blum , 1993 ; Rusmana,2009).

- d. Persepsi guru BK mengenai peran permainan sebagai media sosial yang baik bagi perkembangan siswa juga penting. Menurut mereka, permainan seperti ini dapat membantu perkembangan sosial siswa selama berada di lingkungan sekolah karena sering dijumpai ada siswa yang lebih suka menyendiri, sulit bergaul dan bicara pada orang lain, memilih teman tertentu atau merasa tidak diterima oleh teman-temannya. Sehingga kondisi seperti inilah yang harus dicairkan melalui bimbingan kelompok disertai dengan berbagai permainan, sesuai dengan tujuan dan kebutuhan selama layanan berlangsung. Penelitian Rustianti (2008) (dalam Eva Imania, 2012) menunjukkan hasil yang sama, dimana permainan dalam program bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP
- e. Persepsi guru BK terhadap peran permainan sebagai media yang membantu perkembangan kognitif juga dipandang penting oleh para guru BK. Banyak jenis permainan yang dapat memandu siswa mengembangkan kemampuan mengidentifikasi, mengurutkan, mengelompokkan sampai menarik kesimpulan. Permainan juga meningkatkan daya imajinasi yang dapat membantu memperpanjang kemampuan konsentrasinya. Dengan demikian bahwa permainan dapat merangsang dan mengembangkan kognitif siswa. Seperti yang digambarkan oleh Studi tentang bermain dalam bimbingan dan konseling digambarkan oleh Russ (2003;Rusmana, 2008) dengan mengamati proses permainan, konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Proses kognisi melalui proses bermain meliputi (1) organisasi, (2) berfikir divergen, (3) simbolisme, (4) fantasi atau khayalan.
- f. Program bimbingan kelompok untuk setiap sekolah selalu di rancang dengan rapi oleh guru-guru BK ini. Hal ini terbukti dari program BK yang didokumentasikan pada lampiran masing-masing sekolah. Namun ada beberapa

kendala yang sama ketika pada proses pelaksanaannya yaitu ketersediaan waktu yang terbatas untuk layanan bimbingan kelompok, sehingga mereka tidak bisa menggunakan permainan secara maksimal dan langsung fokus pada pembahasan. Kendala lainnya dari salah satu sekolah yaitu kondisi ruangan BK yang menyatu dengan ruang perpustakaan sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan bimbingan kelompok karena selalu dikunjungi oleh guru-guru maupun siswa lain yang dapat mengganggu konsentrasi para siswa yang dilibatkan dalam bimbingan kelompok tersebut.

- g. Upaya yang telah dilakukan para guru BK ini untuk mengatasi keterbatasan waktu yaitu dengan menyisipkan permainan dengan durasi singkat dan tepat guna. Sementara itu, bagi guru BK yang memiliki keterbatasan ruang, mencari solusi menggunakan ruang serbaguna atau aula sekolah sebagai tempat pelaksanaan bimbingan kelompok yang dilaksanakan sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh sekolah, bukan pada jam kosong atau jam istirahat sekolah.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam bab sebelumnya, bahwa persepsi guru BK terhadap peran permainan (*Games*) dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri kota Pontianak sangat penting. Adapun kesimpulan khususnya;

- a. Hasil yang didapatkan melalui Observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok akan berjalan dengan maksimal apabila ditunjang dengan fasilitas atau sarana dan prasarana yang memadai. Dari ketiga SMP yang dijadikan subjek penelitian, hanya satu sekolah saja yang belum memiliki fasilitas yang memadai untuk dilaksanakannya kegiatan bimbingan maupun konseling.
- b. Hasil yang didapatkan melalui wawancara terhadap guru BK di tiga SMP Negeri kota Pontianak ini menunjukkan informasi dan persepsi yang sama dalam :
  - 1) Persepsi tentang pengertian permainan
  - 2) Waktu yang tepat melakukan permainan

- 3) Persepsi bahwa permainan berperan sebagai metode relaksasi dan penyaluran emosi
  - 4) Persepsi bahwa permainan berperan sebagai media sosial yang baik bagi perkembangan siswa
  - 5) Persepsi bahwa permainan berperan sebagai media yang membantu perkembangan kognitif
  - 6) Kendala yang sama ketika pada proses pelaksanaannya yaitu ketersediaan waktu yang terbatas untuk layanan bimbingan kelompok, sehingga mereka tidak bisa menggunakan permainan secara maksimal dan langsung fokus pada pembahasan dan kondisi ruangan BK yang kurang memadai.
- c. Upaya yang telah dilakukan para guru BK ini untuk mengatasi keterbatasan waktu yaitu dengan menyisipkan permainan dengan durasi singkat dan tepat guna, serta memanfaatkan ruangan lain yang memungkinkan bagi pelaksanaan layanan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Prayitno. 1995. *Seri Pemandu Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rusmana, Nandang. 2009. *Permainan (Game & Play)*. Bandung: Rizqi Press
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2003. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarjo dan Eva Imania Eliasa 2011. *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: ISBN : 978 – 602 – 9530 – 4 – 7